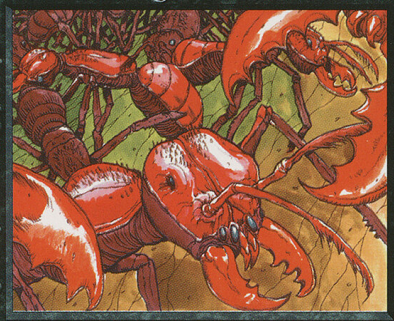
Fourmis charognardes 2



Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

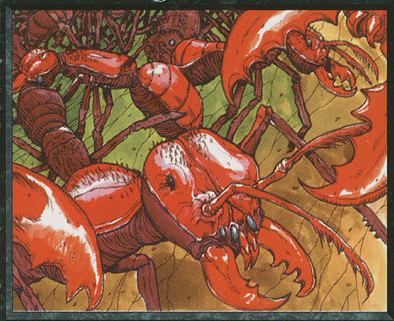


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

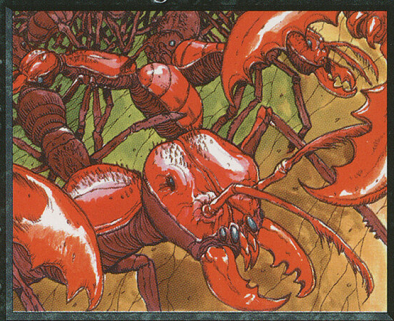


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

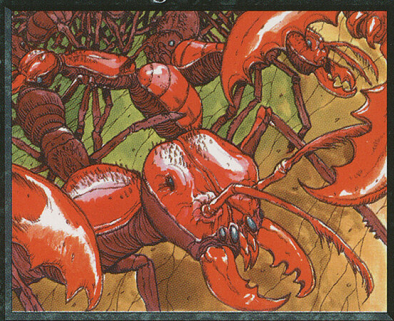


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

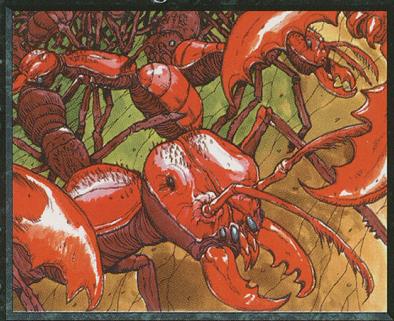


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

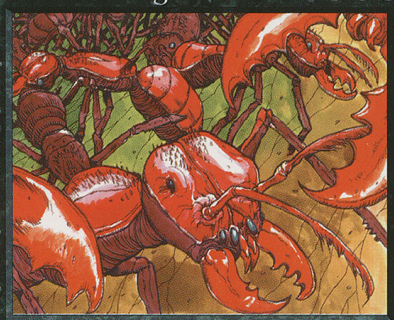


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

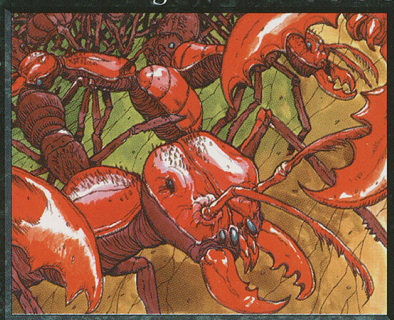


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

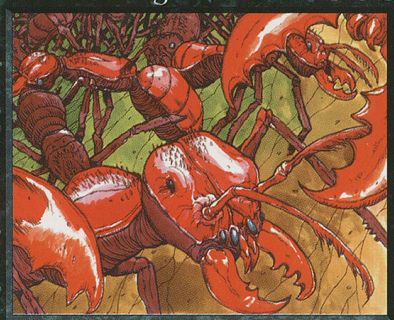


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1



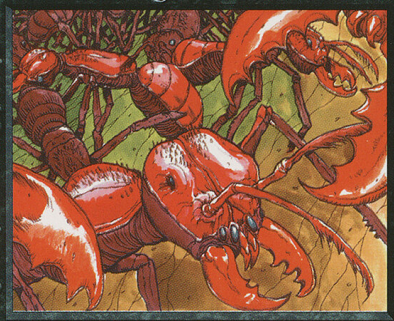
Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

Fourmis charognardes 2



Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

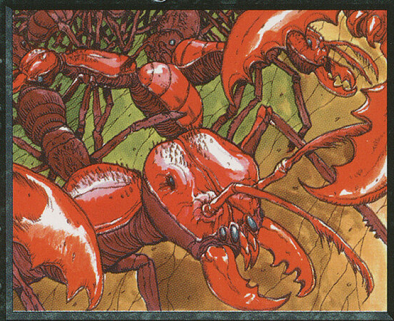


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

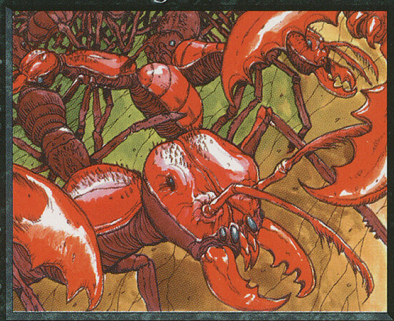


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

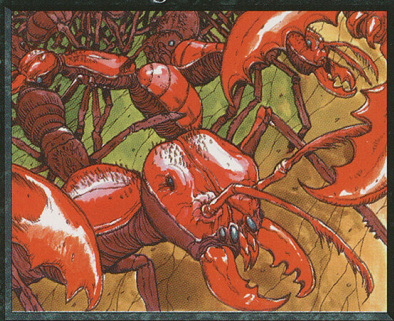


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

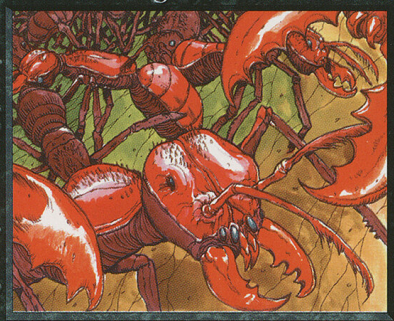


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

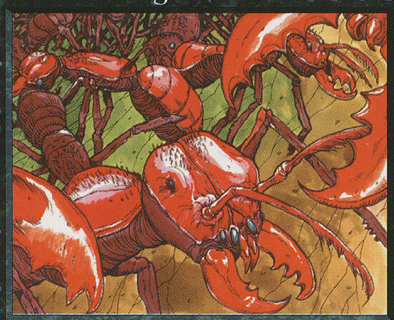


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

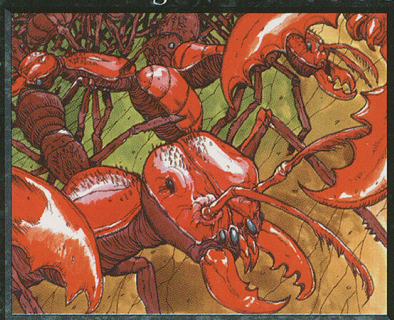


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

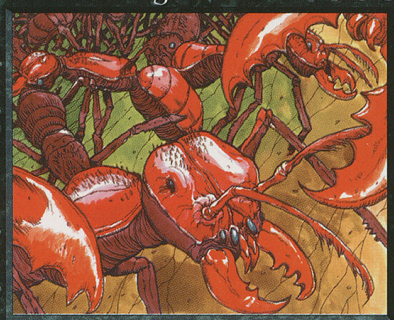


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1



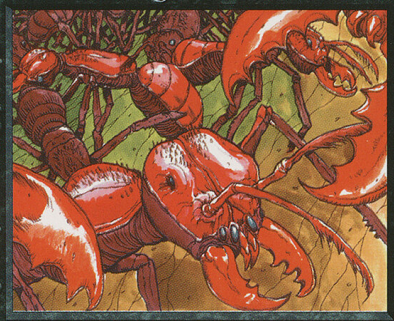
Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

Fourmis charognardes 2



Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

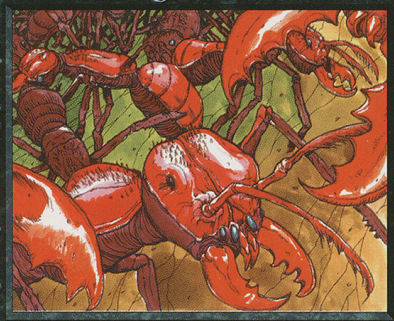


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

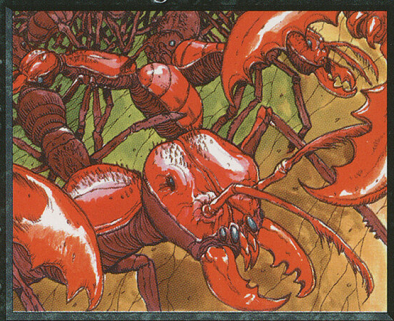


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

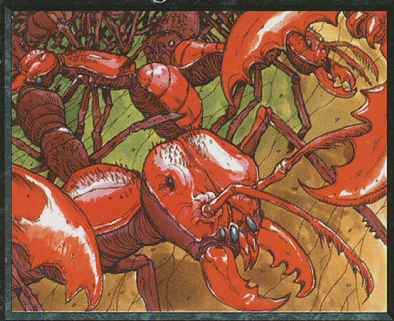


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

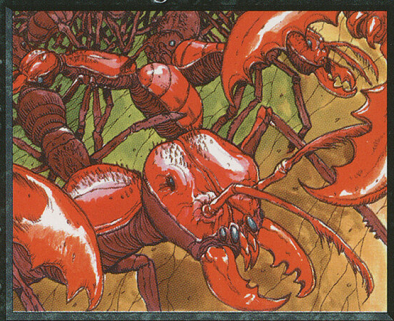


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

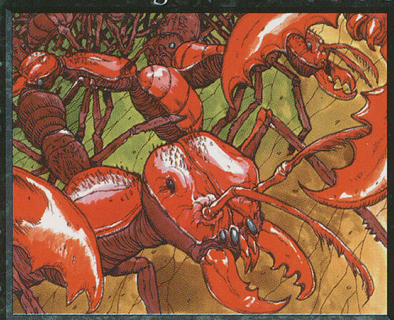


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

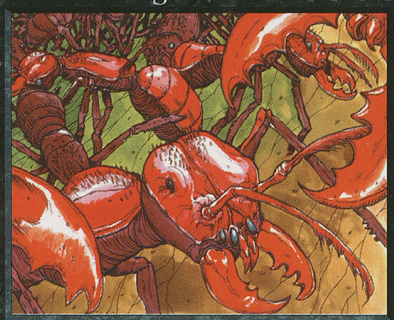


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

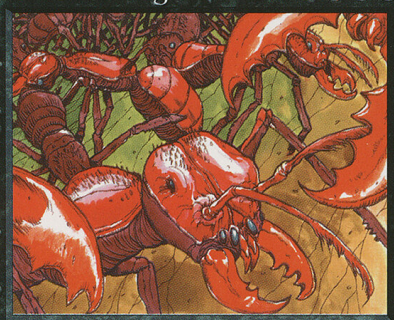


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1



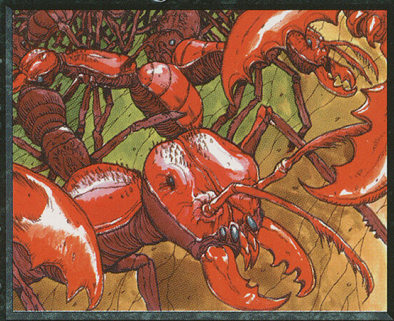
Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

Fourmis charognardes 2



Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

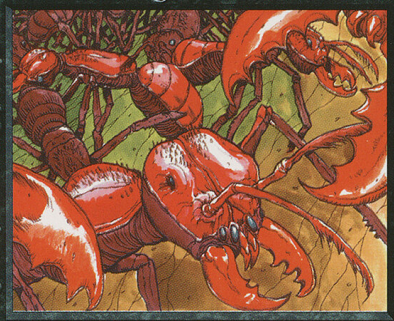


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

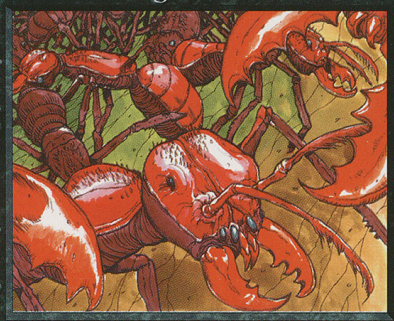


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

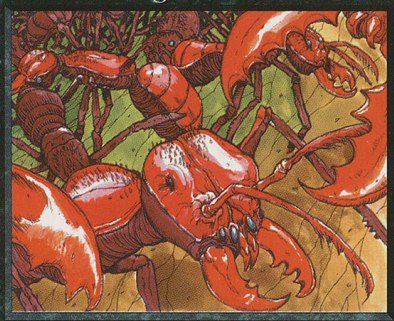


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

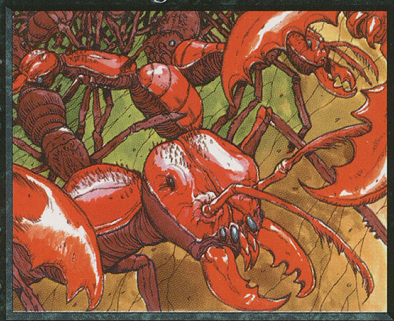


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

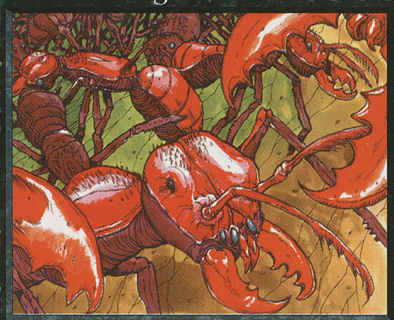


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

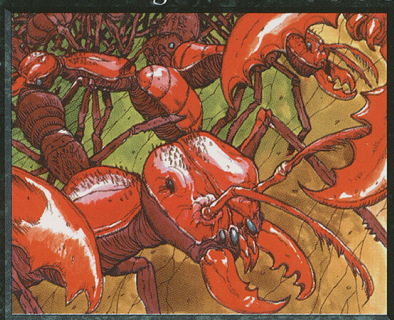


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1

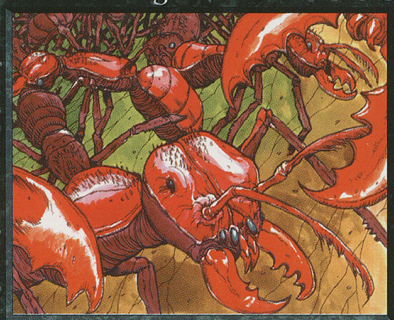


Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1



Fourmis charognardes 2

Invoquer : fourmis

1 : +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
« La guerre n'est pas un pique-nique » , avait coutume de dire mon père. Mais les fourmis semblaient ne pas l'entendre ainsi.

Illus. Richard Thomas
© 1995 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.
0/1